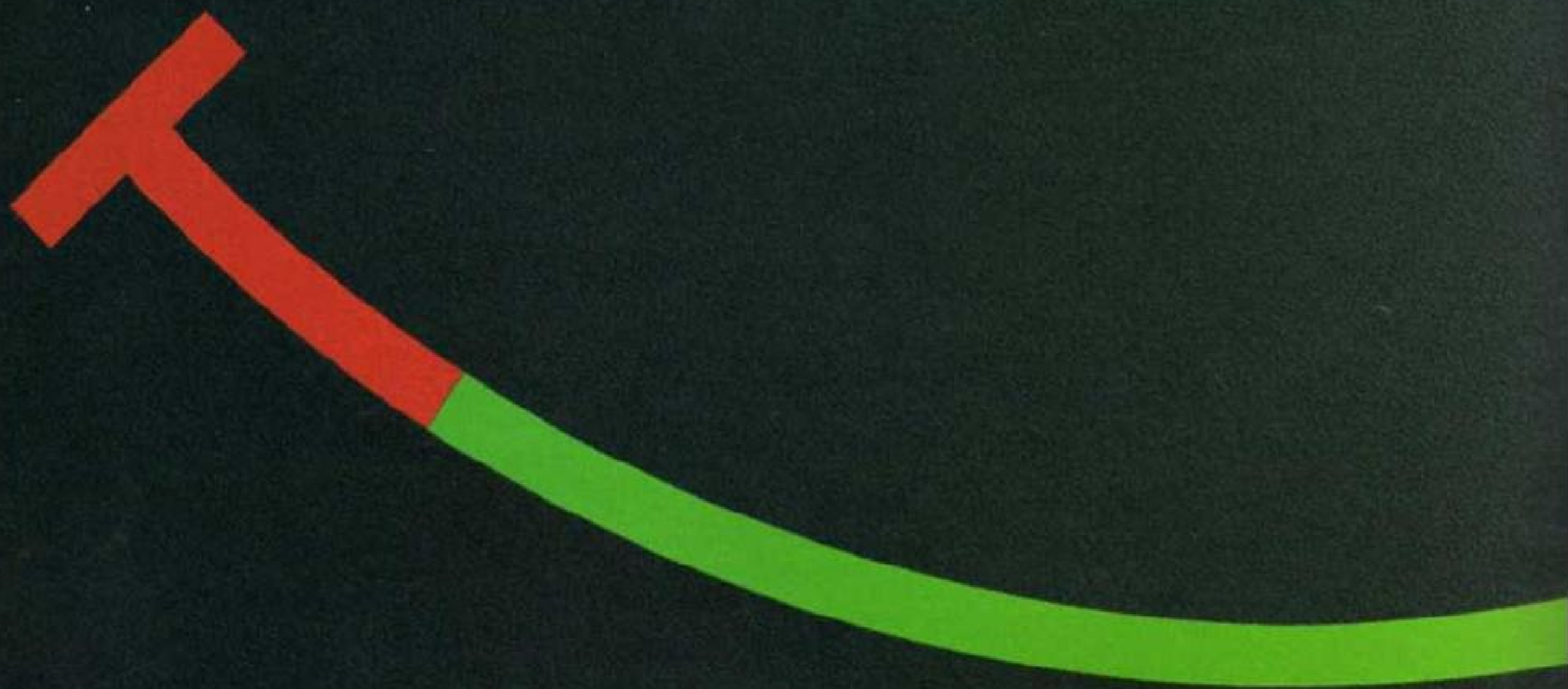
Editora Abril
10891/1
COLEÇÃO
PLACAR
História do futebol 1
A evolução das 17 regras do futebol desde 1863
Nº 1 - R$ 9,90
www.placar.com.br
A fundação da Fifa e o novo esporte nas Olimpíadas
A inesquecível vitória do Brasil no Sul-Americano de 1919
Placar História do Futebol volume 1 é um kit composto de fascículo e fita de vídeo. Não podem ser vendidos separadamente
AS ORIGENS DO PLANETA BOLA
SURPREENDENTE! O futebol nasceu no Japão, em 4500 a.C., com uma bola de bambu

Young & Rubicam
Um pneu que dura mais e economiza combustível

não poderia causar outra reação.

P3000 Energy. Onde economia é performance.

Acaba de chegar ao Brasil o mais novo conceito em pneu: P3000 Energy. A partir de um revolucionário composto de materiais e de um desenho exclusivo, o P3000 Energy tem uma durabilidade 15%* maior que os pneus standard e economiza mais combustível. Essas melhorias fazem dele um pneu ecologicamente correto. E, com tantas vantagens, podemos dizer que o P3000 Energy é muito mais que um pneu. É um investimento.

*Considerando padrões normais de dirigibilidade.

POTÊNCIA NÃO É NADA SEM CONTROLE.

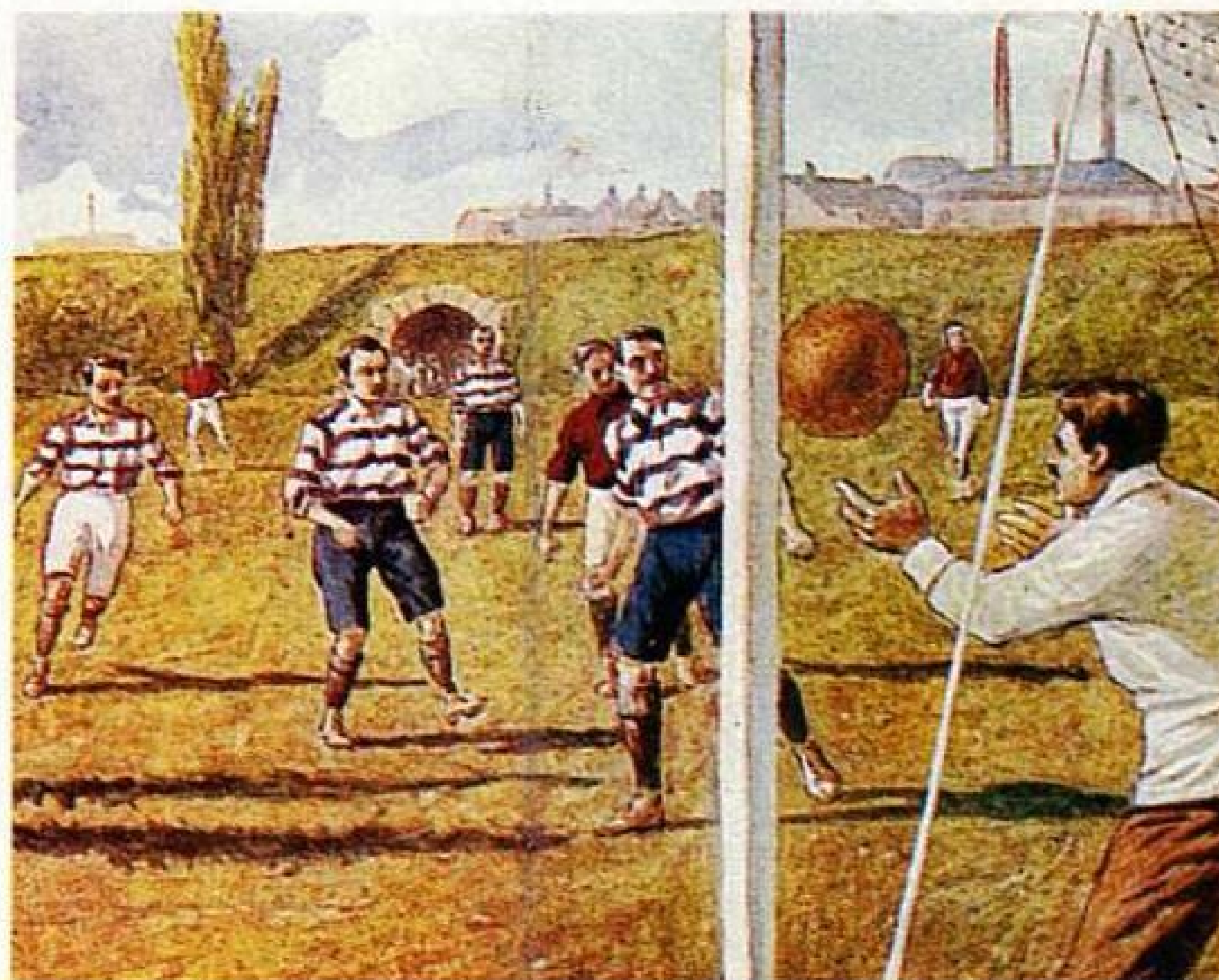
A história do maior esporte da Terra

Em 1848, uma conferência na escola inglesa de Cambridge unificou pela primeira vez as regras de um esporte que crescia por todo o país. Elas serviram como base para o surgimento da primeira associação nacional de futebol, em 1863, ali mesmo na Inglaterra. Há 150 anos, portanto, o futebol moderno dava seus primeiros passos. Embora seja o país do futebol, o Brasil é carente de fitas de vídeo que mostrem a história desse esporte e dos seus grandes ídolos. Foi necessária uma grande pesquisa no mundo inteiro para encontrar material de qualidade e de interesse nacional. E assim PLACAR inicia a sua videoteca de futebol. As seis fitas da coleção *História do Futebol*, produzida pela TV inglesa, mostrarão imagens emocionantes, inesquecíveis e memoráveis até a Copa de 1990. Junto, você vai ler, curtir e guardar os fascículos com algumas das melhores reportagens publicadas na revista.

Os próximos fascículos e fitas mostrarão:

Capítulo 2 - A evolução
- O futebol na América do Sul
- As Copas de 1930, 1934 e 1938
- A inauguração do Estádio de Wembley
- Leônidas, o primeiro herói brasileiro

Capítulo 3 - Uma paixão popular
- Charles Muller traz o futebol para o Brasil
- Lances memoráveis das Copas de 1950 e 1954
- A Hungria do mágico Puskas
- A tragédia que matou o time do Torino
- Real Madrid, o melhor do mundo

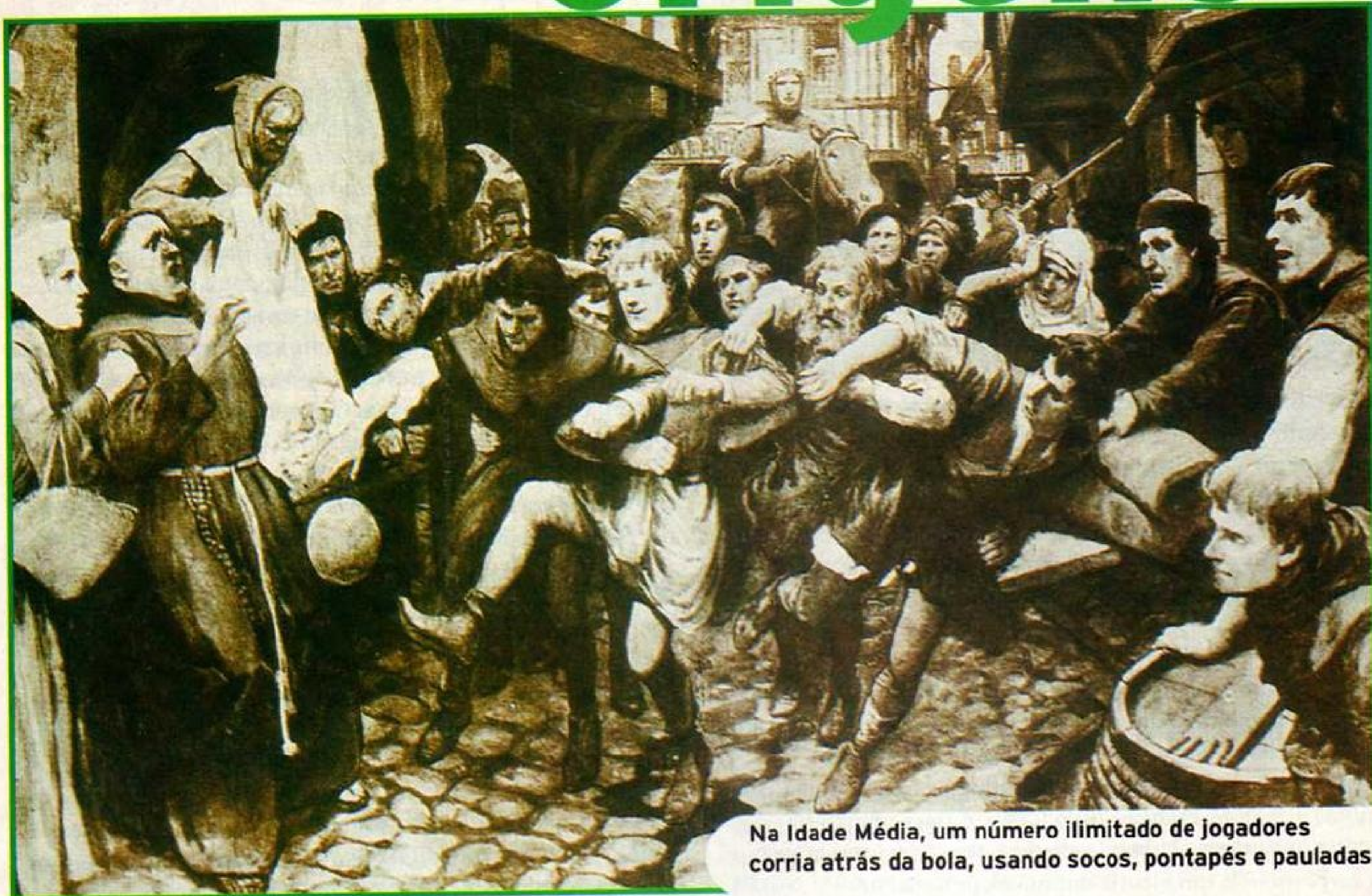
Capítulo 4 - A era de ouro
- A explosão do rei Pelé e seu milésimo gol
- Santos bicampeão mundial
- O Brasil é tricampeão do mundo
- A polêmica Copa de 1966

Capítulo 5 - A arte e a eficiência
- O duelo Beckenbauer x Cruyff
- Os melhores lances das Copas de 1974 a 1986
- Paolo Rossi, o carrasco do Brasil
- Toda a arte de Maradona

Capítulo 6 - O futebol conquista o mundo
- A Copa de 1990
- O crescimento do futebol africano
- A força do Barcelona
- Futebol feminino
- Tragédias no estádio e muita pancadaria

Com edições especiais, fitas, CDs e CD-ROMs, PLACAR vai ajudando você a formar um acervo riquíssimo sobre futebol. É um trabalho pioneiro na história do esporte no Brasil. Não perca nenhuma jogada!

MARCELO DUARTE
Diretor de Redação

capítulo 1

As origens

Na Idade Média, um número ilimitado de jogadores corria atrás da bola, usando socos, pontapés e pauladas

O esporte mais popular do mundo inspira paixão por onde a bola rola. Todas as grandes civilizações antigas registram jogos de futebol nos primórdios da sua história

4500 a.C.

Por volta do ano 4500 a.C., existia um jogo parecido com o moderno futebol. Era o **kemari**, disputado no Japão por nobres da corte imperial em volta de uma cerejeira (árvore símbolo do Japão). O esporte consistia em jogar a bola com as mãos e os pés. Escravos — situados do lado de fora de uma cerca que delimitava o campo de jogo — eram os encarregados de repor a bola para que os nobres continuassem com sua diversão. Essa bola era feita de fibras de bambu. O pesquisador chinês Liu Bingguo garante que um jogo parecido com o futebol já era praticado por lá em 5000 a.C.

2500 a.C.

O inventor do tataravô do futebol foi o imperador Huang-Tsé, da China, por volta de 2500 a.C. Sua função era de treinamento militar e, com o tempo, tornou-se uma diversão. O **Ts'u Chu** era jogado com uma bola de couro redonda (recheada com cabelo e crina, com 22 cm de diâmetro), num campo com 14 m de lado. Os jogadores não podiam deixar a bola cair no chão e tinham que passá-la por entre duas estacas fincadas no chão e ligadas por um fio de seda.

800 a.C.

Avança-se um pouco mais no tempo e estamos no primeiro século antes de Cristo, mais precisamente na Grécia. Lá, na cidade-estado de Esparta, praticava-se o **epyskiros**, com equipes de quinze jogadores cada que chutavam uma bexiga de boi, recheada com areia e ar. A bola chamava-se **spahiromachia** e, para chutá-la, não era necessária habilidade, mas força. O jogo era praticado nas casernas durante os treinamentos militares. Escritores da época se referem às expressões usadas por jogadores durante a partida: "bola longa", "passe curto", "bola para frente".

capítulo 1

100 a.C.

Ao iniciar a Era Cristã, é Roma quem domina o mundo então conhecido. Lá, o futebol ainda não é o que conhecemos. Chama-se **harpastum** e assemelha-se ao *epyskiros* grego. Sua originalidade para a época reside no fato de ter regras rígidas, tanto para sua disputa, quanto para o posicionamento dos jogadores em campo. Também como atividade militar, a idéia era a de uma pequena batalha campal. Dois times adversários com suas linhas de defesa e linhas de atacantes, esquemas táticos e pontos para os que atravessavam as linhas inimigas. O jogo era disputado com uma bola de bexiga de boi coberta por uma capa de couro, denominada *follis*. O campo, retangular, tinha uma linha divisória e duas linhas de meta. A bola passava de jogador para jogador tocada com os pés. Os jogadores mais lentos jogavam na linha de meta chamada de *locus stantium*. Os mais fortes e ágeis jogavam no ataque. Os meio-campistas — *medicurrens* — eram encarregados de passar a bola da defesa para o ataque. O exercício se prolongava por horas e horas seguidas; sua função básica (além de cuidar do físico dos soldados) era proporcionar a comandantes e comandados maior visão de um campo de batalha.

50 a.C.

Foi na Normandia (atual região da França) que surgiu um esporte muitíssimo parecido com o atual futebol e restrito aos membros da nobreza. Tratava-se do **soule** ou **choule**. Possivelmente ele se originou das influências latinas na Gália (nome antigo da França). Júlio César, na sua campanha contra os gauleses, teria introduzido, através de suas tropas, o *harpastum*. É uma teoria discutível, pois não há documentos que provem essa ligação.

1175

Num livro escrito nessa época, fala-se de um jogo em que os habitantes de várias cidades inglesas chutavam uma bola de couro pelas ruas, comemorando a expulsão dos dinamarqueses no período de domínio anglo-saxão. A bola simbolizava a cabeça de um oficial do Exército invasor.

1314

A popularidade do jogo de bola cresce de tal forma que, em 1314, o rei inglês Eduardo II decide proibir a sua prática. A realeza temia que, desviando suas atenções para aquele esporte, os jovens se descuidassem do arco-e-flecha, esporte muito mais útil a uma nação permanentemente em guerra. Até o imortal Shakespeare renegou, em uma das suas obras (*Rei Lear*), o violento jogo de origem bárbara. De fato, na Idade Média, as primeiras manifestações futebolísticas foram recebidas com um certo horror. O jogo consistia em um número ilimitado de jogadores a correr atrás da bola onde quer que ela fosse, usando meios não muito leais, como socos, pontapés e pauladas.

1529

A manifestação futebolística mais semelhante manifestação futebolística à que temos atualmente surgiu na cidade italiana de Florença. O **calcio fiorentino** foi fruto direto de uma guerra contra o importante centro econômico que era Florença. Durante o sítio sofrido pela cidade por parte das forças do príncipe de Orange (1529), duas forças políticas florentinas resolveram acabar com uma velha rixa através de um jogo de bola. De um lado, os partidários de Séglio Antinori; do outro, os de Dante Cantiglione. Eram 27 jogadores por equipe: uma jogava de verde e a outra, inteiramente de branco. A partida durou algumas horas e, a partir daí, passou a ser realizada anualmente no dia 24 de junho (dia de São João, padroeiro da cidade).
O *giuoco del calcio*, em 1580, recebeu suas primeiras regras normativas. Continuou com 27 jogadores para cada lado: quinze atacantes (*innanzik*), cinco como defensores avançados (*sconciatori*), quatro numa terceira linha (*datori innanzi*) e mais três defensores de meta (*datori in dietro*). Conta-se que os papas Clemente VII, Leão XI e Urbano VIII foram assíduos jogadores de *calcio*. O dia de jogo na praça do mercado era motivo para os nobres colocarem suas melhores roupas e as damas seus maiores decotes (muito em moda na época).

1681

Só no século XVII é que os reis ingleses permitiriam a prática do futebol em seu país. Os partidários do rei Carlos II, refugiados na Itália por causa da república instaurada por Oliver Cromwell, foram contaminados pelo *calcio*. Depois da restauração da monarquia, eles levaram para sua pátria um jogo mais regulamentado do que aquele de duzentos anos antes. Em 1681, é disputado um jogo entre os servos do rei Carlos II e os do Conde D'Albemarie, vestidos com as roupas dos seus senhores. No final, os vencedores foram os homens ligados ao conde, que foram premiados pelo rei. Começava a nascer, assim, o futebol dos tempos modernos.

FONTES DE INSPIRAÇÃO

Além dessas modalidades, você poderá ver na primeira fita da coleção História do Futebol *que existiram muitos outros jogos antigos que inspiraram o futebol:*

Sepak Takraw	**Sudeste da Ásia**
Aqsaqtuk	**Norte do Canadá**
Pilimatun	**Chile**
Tchoekah	**Patagônia**
Copan	**Norte de Honduras**
Ullamalizth	**México**

as regras

A lei entra em campo

GAMMA

Participantes da reunião de 26 de outubro de 1863, que criou a primeira associação nacional de futebol

O futebol teve um discreto começo de vida, praticado apenas nos colégios e em alguns clubes ingleses. Mas as regras variavam muito. De 1810 a 1840 surgiram inúmeras regras com os nomes dos colégios onde o jogo era praticado. A questão se resolveu em 1848, numa conferência em Cambridge, onde se estabeleceu um código único.

Em 26 de outubro de 1863 — numa histórica reunião realizada à luz de velas na Taberna Freemason's, em Great Queen Street, Londres —, onze clubes e escolas compareceram para debater as regras do esporte. Uns defendendo o jogo só com o pé, outros batendo-se por uma unificação de regras a partir dos fundamentos do rúgbi. Os que eram pelo futebol, pura e simplesmente, estabeleceram suas leis, fundando a The Football Association, uma espécie de CBF inglesa, e dando forma definitiva ao jogo que, mais tarde, se transformaria numa paixão universal. O futebol foi oficialmente codificado em dezembro daquele ano, a partir de nove regras estabelecidas por Cambridge. Distribuídas em forma de livros e cartilhas por clubes, escolas e livrarias, elas procuravam difundir os ensinamentos aos interessados em praticar o esporte. As regras foram sendo sucessivamente modificadas e novos manuais passaram a ocupar o lugar das primitivas cartilhas.

Mesmo assim, o primeiro jogo internacional da história só seria disputado nove anos depois daquele encontro: Escócia 0 x Inglaterra 0, em Glasgow, na chuvosa tarde de 30 de novembro de 1872. Não havia, então, mais do que uma centena de equipes organizadas em toda a Grã-Bretanha, número sem dúvida inexpressivo, considerando-se que o esporte estava prestes a completar sua primeira década de existência.

INTERNATIONAL
FOOT-BALL MATCH,
(ASSOCIATION RULES)
ENGLAND v. SCOTLAND,
WEST OF SCOTLAND CRICKET GROUND,
HAMILTON CRESCENT, PARTICK,
SATURDAY, 30th November, 1872, at 2 p.m.
ADMISSION—ONE SHILLING.

Cartaz do primeiro jogo internacional: Inglaterra x Escócia

O futebol evoluiu muito ao longo dos anos. Basta lembrar que, no princípio, permitia-se aos jogadores de linha matar a bola com as mãos. Hoje em dia, as mudanças devem ser enviadas para a International Board, o órgão encarregado de aprovar ou não tais sugestões.

Conheça o texto das 17 regras

Os comentários são do ex-árbitro Armando Marques, feitos especialmente para PLACAR

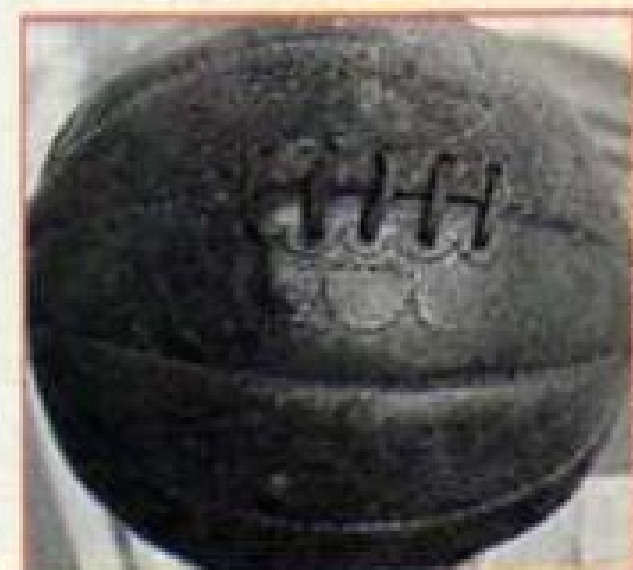
1 O campo de jogo deve ser retangular, com um máximo de 120 m e um mínimo de 90 m de comprimento, por uma largura máxima de 90 m e mínima de 45 m. Em partidas internacionais, essas medidas mudam para 110/100 m de comprimento e 75/64 m de largura.

Deve ser marcado com linhas visíveis com, no máximo, 12 cm de largura, sendo chamadas laterais as mais longas e de fundo as mais curtas. Em cada canto do retângulo deve haver uma bandeirola com, no máximo, 1,50 m de altura. O centro do campo será marcado com um ponto, em torno do qual se traçará uma circunferência com 9,15 m de raio.

A pequena área será delimitada por duas linhas perpendiculares à linha de fundo, traçadas a 5,50 m de cada trave e avançando 5,50 m para dentro do campo, unidas então por outra linha. A grande área terá linhas semelhantes, colocadas a 16,50 m de cada trave e avançando outros 16,50 m campo adentro. Essa também é a área de pênalti, penalidade a ser cobrada de um ponto situado a 11 m do centro do gol. Desse ponto serão traçados, no exterior de cada grande área, arcos com 9,15 m de raio. Em cada canto, a partir da bandeirola, devem ser traçados arcos com 1 m de raio.

Na parte central de cada linha de fundo serão colocadas traves, separadas entre si, interiormente, por 7,32 m, unidas em cima por um travessão colocado a 2,44 m do solo. A largura ou diâmetro das traves não pode exceder 12 cm e, do lado de fora do campo, elas podem ser guarnecidas por redes.

2 A bola dever ser esférica, recoberta de couro ou outro material aprovado, que não represente perigo à integridade dos atletas. Sua circunferência máxima será de 69,5 cm, e a mínima 68,5 cm; o peso deve estar entre 420 g e 445 g no início da partida e, depois de cheia, ela deve ter a pressão de 0,8 bar. Sem autorização do árbitro, não pode ser trocada no transcorrer do jogo.

SILVESTRE P. SILVA / AG. FOLHAS

as regras

3 O jogo será disputado por dois times, cada um deles formado por, no máximo, onze jogadores, um dos quais atuará como goleiro. Permitem-se até cinco substituições por equipe, em partidas amistosas, e duas mais o goleiro nas oficiais. Antes do início da partida, o juiz deve ser informado dos nomes dos eventuais reservas.

Qualquer atleta poderá desempenhar a função de goleiro, desde que o árbitro seja antecipadamente informado. Caso, no intervalo ou durante o jogo, um atleta troque de posição com o goleiro sem notificar o juiz, será marcado pênalti assim que ele tocar a bola com a mão dentro da grande área.

4 Nenhum jogador pode portar objeto perigoso para os demais. E suas chuteiras terão de obedecer às seguintes exigências: a) as barras serão transversais e planas, com, no mínimo, 12,7 mm de largura, arredondadas nas extremidades da sola; b) os cravos substituíveis, montados diretamente nas solas, podem ser de couro, borracha, alumínio, plástico ou material similar, planos e com diâmetro mínimo de 12,7 mm. A parte que forma sua base não pode sobressair mais do que 6 mm a 6,35 mm da sola. Não se permitem cravos rosqueáveis em porcas pregadas à sola, nem os que tenham bordas salientes, relevos ou adornos; c) cravos fundidos à sola e não substituíveis devem ser de plástico, borracha, poliuretano ou material macio, devendo haver, no mínimo, dez por sola, com diâmetro não inferior a 10 mm; podem ser empregadas combinações de barras e cravos, desde que o conjunto respeite as demais regras e o comprimento nunca deve exceder 19 mm.

O goleiro deve usar cores que o diferenciem dos demais.

5 Para dirigir cada partida, será designado um juiz com as seguintes atribuições: cuidar da aplicação das regras e resolver todos os casos duvidosos, com decisões inapeláveis, mas evitando punições que beneficiem o infrator; anotar as ocorrências, cumprindo funções de cronometrista; interromper o jogo quando houver motivo válido; cuidar da disciplina dos atletas em campo; impedir a entrada de quaisquer elementos estranhos; expulsar definitivamente, sem advertência prévia, todo jogador culpado de falta violenta; decidir se a bola corresponde às exigências da regra II.

GAMMA

6 Serão designados dois juízes de linha, com a missão de indicar quando a bola estiver fora de jogo e a que equipe caberá o arremesso lateral, o tiro de meta e o escanteio – sempre sujeitos à decisão do árbitro.

Em caso de intervenção indevida ou conduta incorreta, serão substituídos. Os juízes de linha usarão bandeirinhas fornecidas pelo dono do campo.

7 As partidas terão dois tempos iguais de 45 minutos, exceto acordo em contrário, e o árbitro poderá acrescentar o tempo que tenha sido perdido em conseqüência de acidente ou outro motivo. A duração de cada período será prolongada para a execução de um pênalti e o descanso no intervalo – a menos que assim o autorize o árbitro – não poderá exceder 15 minutos.

8 Antes do início de cada partida se escolherá, com o auxílio de uma moeda, o lado do campo ou o chute inicial, cabendo a opção à equipe vencedora do sorteio. A um sinal do juiz, o jogo começará com um chute na bola parada e colocada no centro do gramado, em direção ao campo contrário. Todos os jogadores deverão estar em seu próprio campo, e os adversários não deverão ficar a menos de 9,15 m da bola no momento do chute inicial. O jogador que dá a saída não poderá tocar novamente na bola antes que outro o faça.

Depois de marcado um gol, a partida será reiniciada da mesma forma por um jogador adversário daquele que assinalou o tento.
Após o intervalo, as equipes trocarão de lado, e o chute inicial será dado pela adversária daquela que o fez no primeiro tempo. Em caso de infração a esta regra, repetir-se-á saída – exceto se o jogador que deu o pontapé inicial tocar a bola novamente antes de outro, caso em que se marcará tiro livre indireto. Não se pode marcar um gol diretamente de um chute inicial.

Para reiniciar uma partida interrompida por causas que não as acima, e sempre que a bola não tenha ultrapassado as linhas lateral ou de fundo, o árbitro deixará a bola cair ao chão no local em que esta se encontrava no momento da interrupção, e ela será considerada em jogo assim que tocar o solo.

9 A bola está fora de jogo quando: a) tiver atravessado inteiramente uma linha lateral ou de fundo, seja por terra ou pelo ar; b) quando a partida tiver sido interrompida pelo árbitro. A bola estará em jogo: a) se permanecer em campo depois de chocar-se com as traves, com as bandeirinhas de córner, com o juiz ou com os fiscais de linha; b) enquanto não se toma uma decisão sobre uma suposta infração às regras.

10 Ressalvadas as exceções previstas nas regras, considerar-se-á gol quando a bola ultrapassar totalmente a linha de fundo, entre as traves e por baixo do travessão, sem que tenha sido lançada, levada ou golpeada com a mão ou o braço de um jogador da equipe atacante – exceto o goleiro, quando dentro da sua própria área de pênalti.

A equipe que marcar maior número de gols ganhará o jogo. Se não houver gols, a partida terminará empatada.

11 Todo jogador é considerado impedido se estiver mais perto da linha de fundo adversária do que a bola – exceto se: a) estiver em seu próprio campo; b) houver pelo menos dois adversários entre ele e a linha de fundo, mesmo que estejam na mesma linha; c) estiver recebendo a bola de um tiro de meta, um escanteio, um arremesso lateral ou bola ao chão.

Por toda infração a esta regra conceder-se-á um tiro livre indireto à equipe adversária, no local onde se cometeu a falta. Nenhum jogador impedido, porém, será punido se o juiz considerar que ele não influiu no jogo, perturbou um adversário ou tentou obter vantagem da posição.

12 Um jogador que cometa intencionalmente uma das nove faltas seguintes será punido com tiro livre direto, cobrado do local onde ocorreu: a) chutar ou tentar chutar um adversário; b) derrubar ou tentar derrubar o adversário, usando a perna ou agachando-se atrás ou à sua frente; c) saltar sobre um adversário; d) atacar violenta ou perigosamente um adversário; e) atacar por trás um adversário que não lhe fez obstrução; f) atingir ou tentar atingir um adversário; g) segurá-lo com a mão ou o braço; h) empurrá-lo; i) carregar, golpear ou arremessar a bola com a mão ou o braço. Se qualquer dessas faltas for cometida por um defensor dentro da sua grande área, será punida com um pênalti.

O jogador responsável por uma das seis faltas seguintes, será punido com um tiro livre indireto: a) jogar de forma perigosa (chutar a bola quando ela estiver com o goleiro, por exemplo); b) investir lealmente – isto é, com o ombro – sobre um adversário, quando a bola não estiver à distância de jogo dos envolvidos e estes não tencionam participar da jogada; c) sem tocar na bola, obstruir intencionalmente um adversário, colocando-se como obstáculo entre ele e a bola; d) atacar o goleiro, a menos que ele detenha a bola, obstrua um adversário ou esteja fora da grande área; e) sendo goleiro, dar mais que quatro passos com a bola nas mãos, tocá-la antes de outro jogador depois de tê-la colocado em jogo, ou retardar a partida; f) sendo goleiro, receber a bola atrasada por um companheiro com o pé.

Será passível de repreensão o jogador que entrar em campo, sair dele ou a ele retornar sem autorização do juiz. Nesse caso, se o jogo tiver sido interrompido para a aplicação da reprimenda, será reiniciado por meio de um tiro livre indireto por parte do adversário, do lugar onde estava a bola no momento da paralisação.

Também com um tiro livre indireto serão punidas as seguintes faltas: a) infração constante às regras de jogo; b) reclamação, com palavras ou gestos, a qualquer decisão do árbitro; c) conduta incorreta.

Serão passíveis de expulsão os jogadores que: a) se mostrarem, segundo a opinião do árbitro, violentos; b) usarem de linguagem injuriosa ou grosseira; c) persistirem nas infrações após terem sido advertidos; d) derrubarem por trás os adversários que estiverem correndo com a bola na direção do gol; e) evitarem gols eminentes desviando a bola com a mão. Partidas interrompidas para uma expulsão, sem que outra falta tenha sido assinalada, serão reiniciadas com um tiro livre indireto contra a equipe do jogador punido.

13 Os tiros livres podem ser diretos (nos quais é permitido chutar a bola diretamente para o gol adversário) ou indiretos (nestes, um gol só será válido se a bola for tocada também por outro atleta, além daquele que cobrou o tiro).

Num tiro livre cobrado dentro da própria área de jogo do atleta, todos os adversários devem estar fora da área de pênalti e, no mínimo, a 9,15 m da bola, que entrará em jogo assim que percorrer uma distância igual à sua circunferência e tiver saído da grande área. O goleiro não poderá receber a bola em suas mãos com o objetivo de colocá-la em jogo; se ela não for atirada diretamente para fora da grande área a cobrança deverá ser repetida.

Se um jogador cobrar um tiro livre fora da sua área de pênalti, os adversários também devem estar a 9,15 m da bola, salvo se se encontrarem entre as traves do gol. O jogador que cobrar o tiro não poderá tocar na bola antes que outro o faça – e, se isso acontecer, um tiro indireto será concedido à equipe adversária.

14 O pênalti será cobrado do seu ponto pré-assinalado, com todos os jogadores – à exceção do que vai batê-lo – colocados fora da grande área e, no mínimo, a 9,15 m da bola. O goleiro adversário deverá permanecer sobre sua própria linha de meta, sem mover os pés, até que a bola seja chutada.

O cobrador da penalidade deverá bater diretamente para a frente, e não poderá tocar novamente a bola antes que outro o faça. A bola será considerada em jogo assim que percorrer uma distância igual à sua circunferência, e o gol valerá mesmo que o goleiro a toque antes de ultrapassar a linha de meta.

Para toda infração a essas regras haverá uma penalidade. Se for cometida pela equipe defensora, será repetida a cobrança do pênalti, caso este não resulte em gol; cometida por um atacante, que não o mesmo que cobrar o pênalti, resultará em anulação de um eventual gol e na repetição da cobrança; se o infrator for o mesmo que cobrou o pênalti, e o fizer depois que a bola estiver em jogo, será marcado um tiro livre indireto a favor da equipe adversária.

15 Quando a bola ultrapassar a linha lateral, por terra ou pelo ar, será posta em jogo por um adversário daquele que a tocou por último, fazendo-o do ponto onde ela saiu. O cobrador de arremesso lateral deverá estar de frente para o campo, com os dois pés sobre a linha lateral ou fora de campo, lançando a bola sobre a cabeça com as duas mãos.

A bola entrará em jogo assim que estiver em campo, devendo ser tocada primeiro por outro jogador que não aquele que a arremessou. Não se pode marcar um gol diretamente de um lateral, e se este for executado irregularmente reverterá em lateral para a equipe adversária.

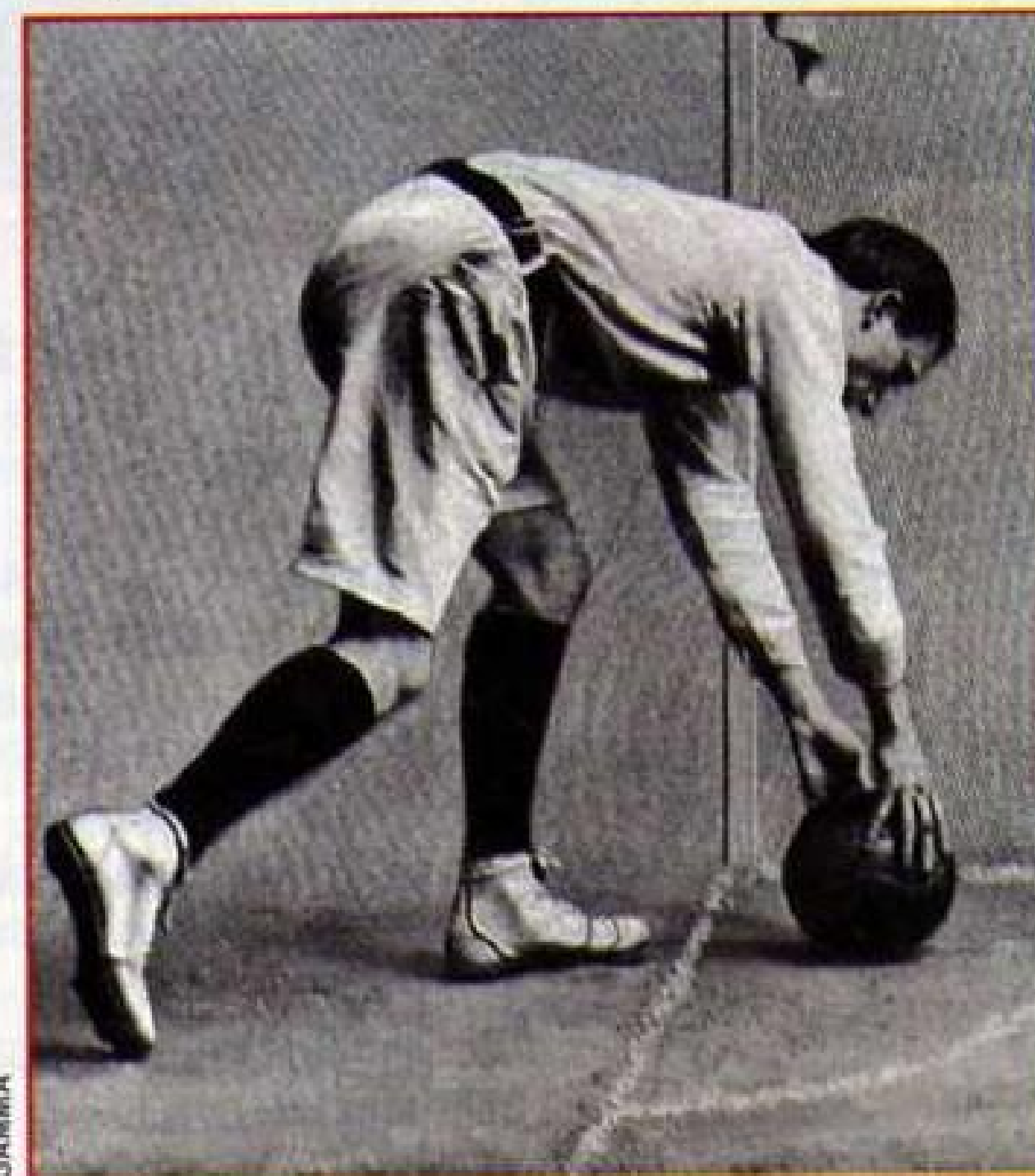
16 Quando a bola sair pela linha de fundo (excluída a parte entre as traves), tendo sido tocada por um jogador da equipe atacante, será colocada num ponto qualquer da pequena área e lançada com o pé para fora da grande área, por um jogador defensor – o qual não deverá tocá-la novamente antes que outro o tenha feito. O goleiro não pode receber nas mãos a bola de um tiro de meta.

Se a bola não sair fora da grande área, será repetida a cobrança. Não se pode marcar um gol diretamente dela, e os jogadores adversários devem estar fora da grande área até que o chute tenha sido desferido.

Punição: se o jogador que cobrar o tiro de meta tocar a bola fora da grande área, antes que outro o faça, será marcado um tiro livre indireto contra a sua equipe.

17 Quando a bola transpuser totalmente a linha de fundo, excluída a parte entre as traves, tendo sido tocada por um jogador da equipe defensora, será cobrado um tiro de canto.

A bola será colocada no interior do quarto de círculo, no canto correspondente à metade do campo por onde saiu a bola. A bandeirinha não poderá ser afastada, e é possível assinalar um gol diretamente de uma cobrança de escanteio – na qual os adversários não deverão estar a menos de 9,15 m da bola, a menos que ela entre em jogo.

O jogador que cobrar o escanteio só poderá tocar novamente na bola depois que outro o fizer. A infração a esta regra será punida com tiro livre indireto favorável à equipe contrária, cobrado do local onde se cometeu a irregularidade.

GAMMA

Linha *do tempo*

1870
Tem que haver três adversários entre o atacante e a meta para não estar em impedimento.

1871
Aparece o juiz, só que ele fica fora do campo.

1873
É inventado o escanteio. Antes, bola pela linha de fundo era falta.

1878
O juiz adota o apito.

1880
O tiro de meta anula o impedimento.

1881
Não há mais fora-de-jogo nos escanteios.

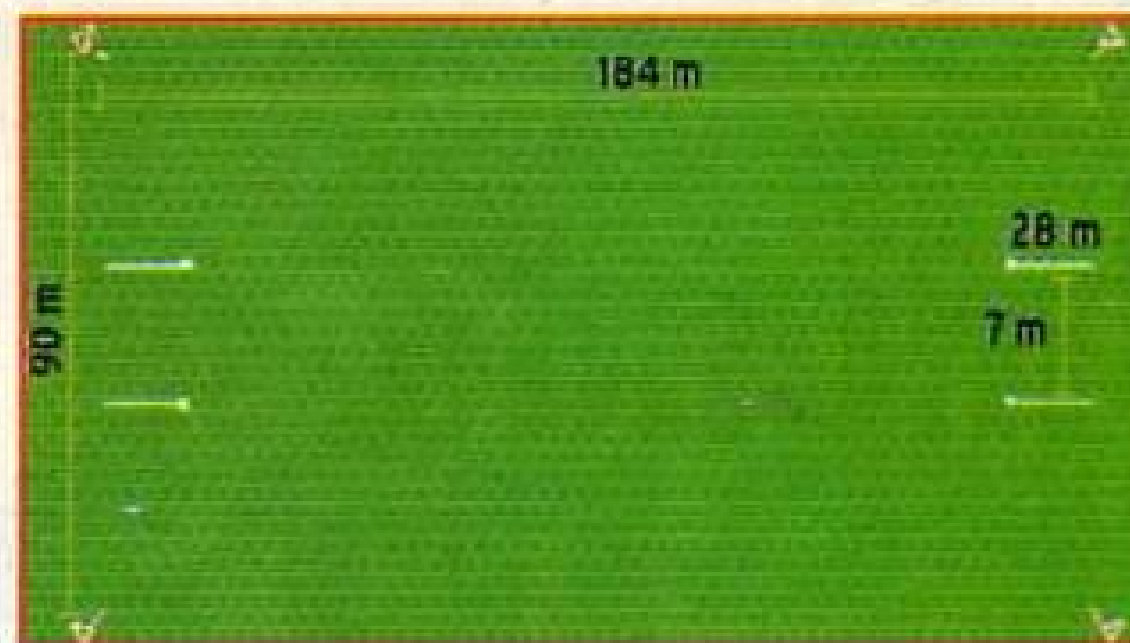
1891
- Um barbante passa a ser usado como "travessão".
- Aparece o pênalti. Ainda não existe a marca de cal. O cobrador pode bater a infração em qualquer ponto distante 11 m da meta.
- O goleiro, por sua vez, avança até 5,50 m em direção ao cobrador.
- O árbitro passa a trabalhar entre os jogadores e os umpires viram bandeiras.

1907
Jogador em seu próprio campo não está impedido.

1913
- Os goleiros ficam proibidos de pegar a bola com a mão fora da área.
- Acaba o impedimento na cobrança de lateral.

1925
Mais uma mudança no fora-de-jogo. O atleta que tiver dois adversários à sua frente não está mais impedido.

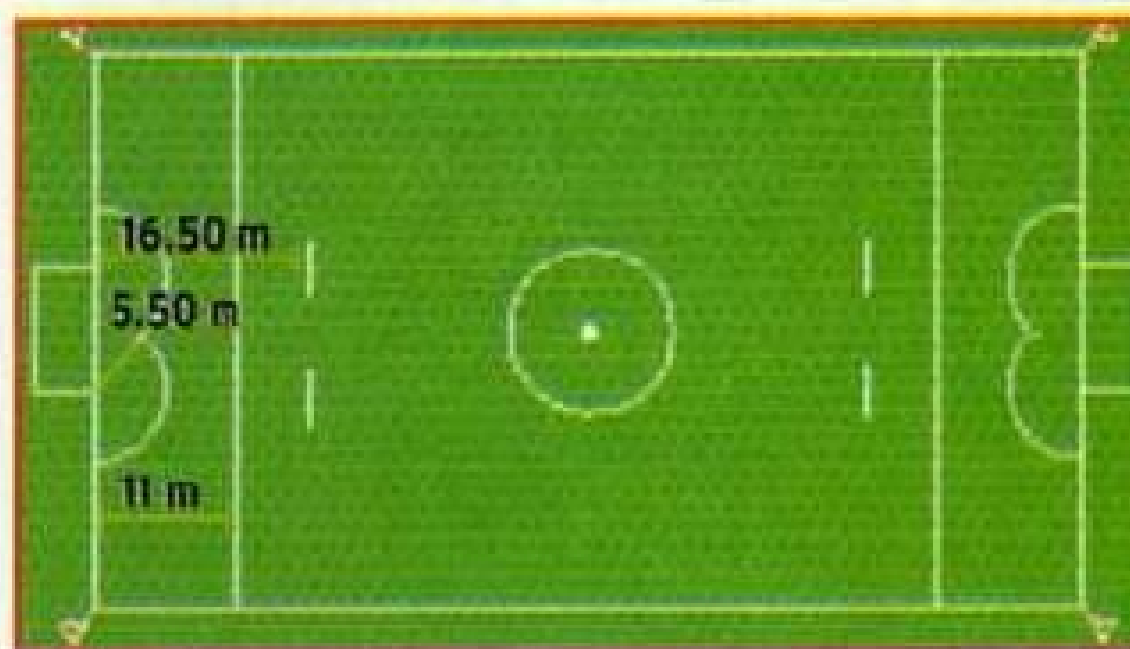
1935
Testada na Inglaterra a arbitragem com dois juízes. A idéia não vinga.

1938
A International Board atualiza a redação das leis do futebol. Elas passam a ter as atuais 17 regras.

1863

Sem riscas, sem traves.
O futebol começou como pelada.

1891

Surgem três riscas paralelas à linha de fundo. A primeira assinala a grande área, domínio do goleiro. A do meio marca o local de onde o pênalti podia ser cobrado (virou hoje a marca do penal). A última, os 5,50 metros até onde o goleiro podia avançar na hora do pênalti.

No mesmo ano aparece esta variação das três riscas.

1901

A pequena área ainda é a junção de dois meios-círculos, traçados num raio de 5,50 metros a partir das traves. É a área na qual o goleiro podia se movimentar na hora do pênalti.

1937 até hoje

O campo como o conhecemos hoje surgiu nos anos 30 e deve permanecer por outras tantas décadas.

1968
A Fifa oficializa as substituições (duas por equipe).

1970
- São usados pela primeira vez, na Copa do México, os cartões vermelhos e amarelos.
- A Fifa propõe o fim do sorteio nas partidas empatadas e a definição do vencedor sai nos pênaltis.

1975
Em vez de pênaltis, o Campeonato Norte-Americano inventa os *shoot-outs*.

1990
Não há mais impedimento se o jogador estiver na mesma linha que o penúltimo adversário.

1991
O Mundial Juvenil, na Itália, testa a zona de impedimento: só está fora de jogo o atleta colocado dentro da linha traçada a 16,50 m do gol (a extensão da linha da grande área).

1993
- Criada a área técnica para os treinadores.
- A morte súbita estréia no Mundial de Juniores da Austrália.
- O goleiro não pode pegar com as mãos a bola recuada intencionalmente com os pés por um companheiro.
- O Mundial Sub-17, no Japão, testa o arremesso lateral com os pés. A experiência continua nos anos seguintes na Segunda Divisão belga.

1995
- A circunferência máxima da bola é reduzida de 72 cm para 70 cm.
- No Mundial Feminino, na Suécia, e no Mundial Masculino Sub-17, no Equador, é testado o tempo técnico durante as partidas.

1997
- O Torneio Rio-São Paulo adota experimentalmente o limite de faltas individuais (cinco eliminam o atleta por cinco minutos) e coletivas (na 15ª a equipe é punida com um tiro livre sem barreira, na entrada da grande área).

O mundo se enfrenta pela primeira vez

Embora estivesse presente nos primeiros Jogos Olímpicos da Era Moderna, em 1896, o futebol só começou a ganhar importância na Olimpíada de 1908, em Londres. Mas foi a partir da década de 20 que o esporte conquistou força e respeito. Graças à Seleção do Uruguai. Pergunte a qualquer uruguaio: quantos títulos mundiais tem a sua Seleção? Quatro, responderá o orgulhoso torcedor. Além das Copas de 1930 e 1950, os uruguaios computam seus dois títulos olímpicos. Na lógica deles, como ainda não existia Copa do Mundo, a Olímpiada equivalia a um Mundial. O que se pode afirmar com certeza é que nos anos 20 não havia maior esquadrão que a "Celeste Olímpica", nome pelo qual o escrete uruguaio ficou conhecido depois de papar as Olímpiadas de 1924, em Paris, e de 1928, em Amsterdã. Contrapondo o futebol de chutões e força física dos europeus, o Uruguai exibia uma nova forma de jogar bola: toques precisos e passes de pé em pé. Cinco jogadores participaram das duas campanhas olímpicas: o lendário capitão Nasazzi, Leandro Andrade, os meias Cea e Scarone, e o atacante Manco Castro.

A equipe uruguaia de 1928. Em pé: **Nasazzi, Arispe, Mazzali, Gestido, Fernández e Andrade;** agachados: **Urdinarán, Manco Castro, Petrone, Cea e Campolo**

Nos anos 20, o Uruguai ganhou o apelido de "Celeste Olímpica"

Você **sabia** *que...*

... dois dias antes do início do torneio de futebol dos Jogos de 1912, os organizadores descobriram que as dimensões do campo estavam erradas? Todos os chefes de delegações foram obrigados a assinar um documento prometendo que não iriam fazer qualquer tipo de protesto por causa disso.

VOLTA OLÍMPICA

O Uruguai foi o primeiro time a dar uma volta olímpica. Isso aconteceu no Estádio de Colombes, em 9 de julho de 1924, depois de vencer a Suíça por 3 x 0 e ganhar a medalha de ouro nos Jogos de Paris.

GOL OLÍMPICO

Na volta para casa, em 1924, o Uruguai disputou um amistoso contra a Argentina e perdeu por 1 x 0. O gol foi marcado direto pelo ponta-esquerda Cesareo Onzari, num escanteio, e ganhou o apelido "olímpico".

LINHA DO TEMPO

1896
Nos primeiros Jogos, em Atenas, houve só duas partidas de futebol, que não fizeram parte do programa oficial. Na primeira, dois times gregos se enfrentaram. Smyrna venceu e disputou a Final contra a Seleção da Dinamarca. Os dinamarqueses ganharam por 15 x 0.

1900 e 1904
Nas duas Olímpiadas seguintes, o futebol era um torneio misto de exibição.

1908 a 1928
Até 1928, a medalha de ouro olímpico tinha status de campeão mundial, já que a primeira Copa do Mundo só aconteceria em 1930, no Uruguai.

1932
O torneio de futebol não foi disputado.

1936 e 1948
O futebol perdeu força nos Jogos com a concorrência da Copa do Mundo.

TODAS AS MEDALHAS

Ano	Ouro	Prata	Bronze
1908	Grã-Bretanha	Dinamarca	Holanda
1912	Grã-Bretanha	Dinamarca	Holanda
1920	Bélgica	Espanha	Holanda
1924	Uruguai	Suíça	Suécia
1928	Uruguai	Argentina	Itália
1936	Itália	Áustria	Noruega
1948	Suécia	Iugoslávia	Dinamarca
1952	Hungria	Iugoslávia	Suécia
1956	União Soviética	Iugoslávia	Bulgária
1960	Iugoslávia	Dinamarca	Hungria
1964	Hungria	Tchecoslováquia	Alemanha Oriental
1968	Hungria	Bulgária	Japão
1972	Polônia	Hungria	Alemanha Oriental e União Soviética
1976	Alemanha Oriental	Polônia	União Soviética
1980	Tchecoslováquia	Alemanha Oriental	União Soviética
1984	França	**Brasil**	Iugoslávia
1988	União Soviética	**Brasil**	Alemanha Ocidental
1992	Espanha	Polônia	Gana
1996	Nigéria	Argentina	**Brasil**

Recordes *olímpicos*

O MAIS MEDALHADO
O zagueiro húngaro Dezso Nowak levou três medalhas no futebol: bronze em 1960 e ouro em 1964 e 1968.

A MAIOR GOLEADA
Em Londres (1908), a França entrou com duas seleções e ficou nos dois últimos lugares. O seu time B perdeu por 17 x 1 para a Dinamarca.

O MAIOR ARTILHEIRO DE UMA OLIMPÍADA
O centroavante Ferenc Bene, da Hungria, marcou doze gols em Tóquio (1964).

A TRICAMPEÃ
A Hungria venceu em 1952 (Helsinque), em 1964 (Tóquio) e em 1968 (Cidade do México).

A MAIOR INVENCIBILIDADE
Entre o bronze de 1960 (Roma) e a prata de 1972 (Munique), a Hungria ficou dezoito partidas invicta. Foram dezesseis vitórias e dois empates.

A SELEÇÃO BRASILEIRA DE FUTEBOL disputou apenas os Jogos Olímpicos de 1952 (5º lugar), 1960 (eliminada na Primeira Fase), 1964 (eliminada na Primeira Fase), 1968 (eliminada na Primeira Fase), 1972 (eliminada na Primeira Fase), 1976 (4º lugar), 1984 (medalha de prata), 1988 (medalha de prata) e 1996 (medalha de bronze).

Brasil: bronze em 1996

RICARDO CORRÊA

1952 a 1980
A era do falso amadorismo começou nos Jogos de Helsinque, Finlândia, perdurando até a Olímpiada de Moscou. É o período do domínio dos países do Leste europeu, onde o futebol era amador só de fachada.

1984 e 1988
A partir dos Jogos de Los Angeles, em 1984, a Fifa permitiu a participação de jogadores profissionais, desde que não tivessem disputado Copas do Mundo.

1992
Nos Jogos de Barcelona, podiam participar jogadores que tivessem disputado Copas do Mundo, mas com idade limite de 23 anos.

1996
Para valorizar mais a Olímpiada, a Fifa permitiu a inscrição de três jogadores com idade acima de 23 anos.

campeonato sul-americano

De cartola, casaca e chuteiras

O Campeonato Sul-Americano foi criado em 1916. Naquele ano, a competição teve quatro participantes. As duas primeiras edições (1916 e 1917) foram vencidas pelo Uruguai. Também nas duas ocasiões, a Argentina ficou com o segundo lugar e o Brasil, com o terceiro. O primeiro título brasileiro seria conquistado em 1919, numa Final memorável contra o Uruguai. PLACAR publicou uma série de reportagens sobre jogos inesquecíveis da Seleção Brasileira. Brasil 1 x Uruguai 0, em 29 de maio de 1919, foi um deles

POR CARLOS MARANHÃO

O *scratch* **brasileiro de 1919 e o povo aglomerado na frente do** *Jornal do Brasil* **à espera do resultado**

Sua senhoria, o *referee*, surge no *field*, acompanhado dos seus *linesmen*, com um garboso uniforme: calção, paletó e gravata. Antes do *kick-off*, os dois *captains* trocam flores. Na seleta platéia presente ao *stadium*, os cavalheiros usam chapéus e as damas, muito elegantes, exibem seus longos vestidos de seda. As autoridades, na tribuna de honra, apresentam-se de fraque e cartola. E os *cracks* dos *scratchs*? Ah, esses também estão impecáveis. Cabelos curtos repartidos ao meio, alguns de bigodes bem cuidados, sérios e compenetrados, eles arrancam suspiros do distinto público feminino.

Mas não se trata apenas do grande acontecimento social da temporada de 1919 no Rio de Janeiro. É muito mais do que isso: dentro de instantes, no Estádio do Fluminense, construído especialmente para a ocasião, Brasil e Uruguai vão decidir, em partida extra, o título do 3º Campeonato Sul-Americano de Futebol. O futebol, a partir desse jogo inesquecível, desbancará para sempre o críquete e o remo, tornando-se o esporte mais popular de todo o país.

O Sul-Americano de 1919, organizado pela recém-criada Confederação Brasileira de Desportos, acabaria por fazer do futebol uma competição de interesse geral. Jornais abriram espaços para noticiá-lo e, nas esquinas do Rio, não se comentava outra coisa. Para evitar a concorrência, as regatas da lagoa Rodrigo de Freitas, que atraíam milhares de pessoas, passaram a ser disputadas mais cedo, nas manhãs de domingo.

Nem todos, evidentemente, tinham dinheiro suficiente para comprar os caros ingressos do Sul-Americano. Quem não entrava, porém, dava um jeito de se acomodar num morro existente nas Laranjeiras, com vista para o Estádio do Fluminense. Ou se aglomerava na frente do *Jornal do Brasil*, na avenida Rio Branco, à espera do resultado das partidas.

Assim, para os cariocas, maio de 1919 foi o mês de festa e de futebol. As festas começaram com a chegada das delegações no cais da praça Mauá. Houve recepções no Palácio do Itamaraty, bailes no Clube São Cristóvão, banquetes no Restaurante Assyrio e chás na Confeitaria Colombo. A celebração só não foi maior porque, em pleno torneio, o goleiro reserva uruguaio Robert Chery morreu em seu quarto no Hotel dos Estrangeiros, vitimado por uma crise de apendicite.

No futebol, Brasil, como anfitrião, e Uruguai, na qualidade de bicampeão sul-americano, logo comprovaram seu favoritismo. O Brasil goleou o Chile (6 x 0) e passou sem dificuldade pela Argentina (3 x 1), enquanto o Uruguai venceu essas mesmas seleções por 2 x 0 e 3 x 2, respectivamente. Na esperada Final, deu empate: 2 x 2, num encontro cheio de alternativas.
O regulamento previa a realização de nova partida e, em caso de outro empate, haveria tantas prorrogações quantas fossem necessárias. Mais uma vez, tudo indicava que o segundo e último jogo também seria equilibrado, porque as equipes se nivelavam.

No gol, por exemplo, se os uruguaios se orgulhavam de Saporiti, desde os 16 anos titular do Wanderes, de Montevidéu, os brasileiros confiavam na perícia e na sobriedade de Marcos Carneiro de Mendonça, do Fluminense. Ambos os times contavam com zagueiros firmes e atacantes habilidosos. De um lado, o trio ofensivo formado por Scarone, que seria campeão do mundo de 1930, "El Loco" Romano, futuro campeão olímpico, e o negro Gradim, goleador e imbatível corredor de 400 metros rasos. De outro, um trio não menos infernal, vindo de São Paulo: Neco, do Corinthians, Friedenreich, do Paulistano, e Heitor, do Palestra Itália.

Entre tantos craques, **ARTHUR FRIEDENREICH**, filho de um imigrante alemão e de uma mulata, era sem dúvida o maior. O número de gols que marcaria em sua carreira jamais foi comprovado, mas ele seria o grande jogador de toda uma época do futebol brasileiro. Agora, no Sul-Americano, "Arthurrrzinho, com seu pé de ourrro", como dizia seu pai, o comerciante Oscar Friedenreich, era a principal esperança dos torcedores que, às 11 horas, já lotavam o Estádio do Fluminense.

Lá estavam 20 000 bem trajados espectadores. Muita gente, considerando-se os 800 000 habitantes do Rio. E muitas mulheres. "As nossas lindas patrícias", descreveu o cronista de *Vida Sportiva*, "com suas toilettes de apurado gosto, com seus gritinhos nervosos de incitamento, davam ao ambiente um tom de verdadeira e fascinante beleza." Excitadas com os lances dramáticos da partida, muitas delas quebraram as unhas e perderam no estádio suas luvas e seus leques, conforme observou a revista *Careta*. E os homens? "Os homens ficaram roucos", diz a mesma *Careta*, "com uma voz de gramofone enferrujado."

De fato, emoções é que não faltaram. Desde o início, as duas seleções buscaram o gol que valeria o título. Houve bolas na trave e chances perdidas. Defesas espetaculares, como o chute à queima-roupa de Bianco, que Marcos mandou para escanteio. Neco e Arnaldo estiveram perto de marcar, mas no primeiro lance Varela salvou embaixo das traves e, no segundo, Saporiti desviou.

Zero a zero. Segunda prorrogação. Mais 30 minutos. Já vai escurecendo atrás das palmeiras que ladeiam o estádio. Se não fizerem um gol, o jogo não termina. Juan Barbera, o *referee* argentino, está com o paletó suado — mas não afrouxa a gravata no colarinho. A torcida, inquieta, antevê o gol a cada instante. E o gol não sai.

A agonia termina exatamente aos 13 minutos do primeiro tempo desta segunda prorrogação. Numa bola cruzada, Neco cabeceia, vários uruguaios pulam e Saporiti rebate com os punhos. Friedenreich, que vinha correndo, chuta forte, à meia-altura, bem no meio do gol.

Leques, luvas, cartolas e chapéus voaram nas arquibancadas, de onde os torcedores gritavam:

— Hurrah, Friedenreich! Hurrah, Brasil!

Depois de duas horas e meia de jogo — provavelmente a mais longa partida oficial da história do futebol —, o Brasil ganhava o Sul-Americano e conquistava seu primeiro título importante. As ruas se encheram de gente e os carros foram em corso para a avenida Rio Branco. Pela primeira vez jogar bola deixava de ser um passatempo exclusivo de ricos e virava a alegria do povo. "Hoje, o Rio escolheu o seu esporte favorito", escreveu o *Correio da Manhã*. Por muito tempo o país só falou de *foot-ball*, do seu *scratch* imbatível e dos seus *cracks* maravilhosos.

A FICHA DO JOGO

29/maio/1919

Brasil 1 x Uruguai 0

Local: Estádio do Fluminense (Rio de Janeiro); **Juiz:** Juan P. Barbera (Argentina); **Público:** 20 000 pessoas;
Gol: Friedenreich, 13 do 1º tempo da segunda prorrogação.
BRASIL: Marcos, Píndaro, Bianco, Sérgio, Amílcar, Fortes, Millon, Neco, Friedenreich, Heitor e Arnaldo.
URUGUAI: Saporiti, Varela, Foglino, Naguil, Zibechi, Vanzine, Peres, Scarone, Romano, Gradim e Marán.

O Campeonato Sul-Americano foi rebatizado de Copa América em 1975. Os brasileiros também conquistaram o título em 1922, 1949, 1989 (as três disputadas no Brasil) e 1997 (realizada na Bolívia). Argentina e Uruguai são os maiores papões, cada um com catorze troféus.

A fundação da Fifa

O desfile de abertura da primeira Copa do Mundo, no Uruguai

Quem primeiro pensou num organismo internacional para congregar todas as federações nacionais já existentes foi o comerciante holandês Karl Hirschmann, apaixonado por futebol. O que ele tinha em mente era o próprio campeonato mundial.

Hirschmann, como qualquer homem bem-informado, sabia que desde 1872 as seleções de Inglaterra, Escócia, Irlanda e País de Gales disputavam, todos os anos, uma valiosa taça instituída pela The Football Association. Essa taça — conhecida simplesmente pelo nome de *Cup* — era tão importante que o primeiro-ministro, representando a rainha Vitória, costumava entregá-la ao capitão da Seleção campeã. Em Amsterdã, Hirschmann, cada vez mais impressionado, ia sabendo, pelos jornais londrinos, das incríveis histórias que se contavam sobre a *Cup*: os estádios que ficavam lotados horas antes de cada jogo, os torcedores que se inflamavam nas arquibancadas, as brigas que se repetiam e as equipes sensacionais que disputavam, com técnica e coração, a posse da taça. Hirschmann imaginava o que não deveria ser uma *Cup* ampliada, com dimensões mundiais.

Pensando nisso, em 8 de maio de 1902, ele escreveu uma carta a Sir Frederick Wall, secretário da The Football Association, propondo sua adesão a um projeto que tinha por fim o campeonato mundial. Wall, porém, leu a carta com indiferença e não deu resposta. Mas Hirschmann era um homem persistente. No mesmo ano, foi a Paris e conversou longamente com Robert Guérin, presidente da Union des Sociétés Françaises de Sports Athlétiques. Este, entusiasmado, encaminhou um projeto a um grupo de jornais parisienses, na esperança de que algum deles o financiasse. Nada feito. No ano seguinte, Hirschmann e Guérin conseguiram o apoio de dirigentes de outros países. Um apoio tímido, é verdade, mas o bastante para que, em 21 de maio de 1904, após uma série de reuniões em Paris, eles finalmente fundassem a Fifa (Fédération Internationale de Football Association). França, Holanda, Espanha, Suíça, Bélgica, Dinamarca e Suécia foram os países fundadores. Robert Guérin, o primeiro presidente eleito.

UM TORNEIO MUNDIAL

De 1904 a 1913, a Fifa realizou, em diversas cidades européias, um total de onze congressos, todos eles com vistas à organização de um campeonato mundial. Propostas eram apresentadas, estudadas, discutidas e postas de lado como inviáveis. Um campeonato mundial, mesmo com um número reduzido de participantes, era uma aventura que implicava pesados investimentos financeiros. E ninguém queria correr o risco.

Em 1914, no 12º Congresso da Fifa, realizado em Cristiânia, atual Oslo, entrou em cena Jules Rimet. Quando chegou à sala de reuniões, Rimet ficou muito impressionado com o pessimismo dos demais congressistas. A não ser pelo belga Rodolphe Seeldrayers, ninguém ali parecia acreditar que o campeonato mundial viesse a se realizar um dia. Até mesmo Hirschmann, sempre tão otimista, sugeria agora que se deixasse a questão em suspenso e que a Fifa passasse a reconhecer no torneio de futebol dos Jogos Olímpicos o próprio campeonato mundial. Sugestão aprovada, Jules Rimet voltou a Paris desapontado com a Fifa, que acabara de conhecer.

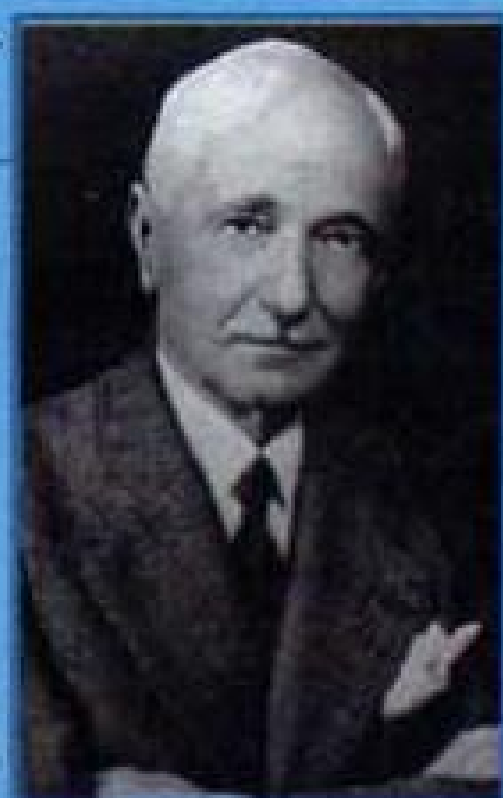
Nos cinco anos que se seguiram, enquanto o mundo se agitava numa guerra sangrenta, Rimet acalentava seu sonho. Com a ajuda de Seeldrayers, trabalhava em segredo pelo campeonato mundial. Rimet teve de esperar até 1920, quando a Fifa voltou a se reunir, desta vez em Antuérpia, para então expor seus argumentos: para ele, a idéia do campeonato mundial não devia ser abandonada, sobretudo porque o torneio de futebol dos Jogos Olímpicos, restrito a seleções amadoras, não representava um autêntico confronto de forças numa época em que o profissionalismo já era reconhecido em grande parte da Europa. Os argumentos de Rimet foram ouvidos e anotados, mas a única vitória que ele obteve, então, foi sua eleição para presidente da Fifa, em substituição ao inglês Daniel Woolfall. Era, pelo menos, uma prova do prestígio que já havia conseguido.

O êxito do torneio de futebol dos Jogos Olímpicos de 1924 em Paris, com nada menos de 25 países participantes e um lucro financeiro de alguns milhares de francos, vinha reforçar os argumentos de Rimet. Por mais três anos, com a habilidade, a perspicácia e a paciência de sempre, ele viajou por vários países da Europa fazendo contatos com outros dirigentes, convencendo-os a se unirem na luta pela realização do campeonato mundial de futebol. Meils, o francês Henry Delaunay, o alemão Linnemann e o italiano Ferretti foram os quatro maiores aliados que Rimet teve, no Congresso de 1927, em Helsinque, quando uma proposta oficial foi apresentada para que se criasse a Copa do Mundo

(era a primeira vez que essa denominação aparecia nos textos oficiais). Os quatro dirigentes sugeriam que ela fosse disputada de quatro em quatro anos, a partir de uma data que seria fixada no Congresso de 1928, durante os Jogos Olímpicos de Amsterdã. Assim foi feito. Ano escolhido para a primeira Copa do Mundo: 1930.

POR QUE O URUGUAI?

Três motivos levaram a escolher o Uruguai e o ano de 1930. Primeiro, o prestígio adquirido pelo futebol uruguaio, em toda a Europa, com as conquistas das medalhas de ouro olímpicas de 1924 e 1928. Segundo, o Uruguai comemorava, exatamente naquele ano, o centenário da sua independência. Terceiro, as garantias que a Associação Uruguaia de Futebol dava às outras federações (passagens, estadias pagas e uma participação nos possíveis lucros). Diante disso, Itália, Suécia, Espanha e Hungria, também interessadas em organizar a Copa, desistiram.

Nascido na pequena cidade francesa de Theuley-les-Lavancourt, em 1874, **JULES RIMET** descobriu o futebol ainda garoto, aos 11 anos, quando a família se mudou para Paris. Na capital, jogou pelo time do subúrbio onde morava e chegou a integrar a equipe titular da escola, mas não tardou a perceber que seu destino não era ser craque. Passou, então, a viver o futebol do lado de fora do campo, a vê-lo, observá-lo, analisá-lo. Mais tarde, tornou-se fundador e, depois, presidente do Red Star. Em 1910, já presidia a Federação Francesa. Foi o presidente da Fifa que ficou mais tempo no poder, de 1921 a 1954. Faleceu em 16 de outubro de 1956.

TODOS OS PRESIDENTES DA FIFA

Presidente	Período
Robert Guérin (França)	1904-1906
Daniel Burley Woolfall (Inglaterra)	1906-1908
Jules Rimet (França)	1921-1954
Rodolphe W. Seeldrayers (Bélgica)	1954-1955
Arthur Drewry (Inglaterra)	1955-1961
Stanley Rouss (Inglaterra)	1961-1974
João Havelange (Brasil)	desde 1974

AS ENTIDADES DOS CONTINENTES

CONMEBOL (América do Sul)

Fundação: 1916
Membros: 10
Sede: Avenida Leonismo Luqueño, Assunção, Paraguai
Tel (0059521) 64-5781
Fax (0059521) 64-5791

UEFA Union Européene de Football Association (Europa)

Fundação: 1954
Membros: 49
Sede: Chemin de la Redoute, 54, P.O. Box 303, CH-1260, Nyon, Suíça
Tel (004122) 994444
Fax (004122) 361-8184

ASIAN FOOTBALL CONFÉDÉRATION (Ásia)

Fundação: 1954
Membros: 41
Sede: Wisma Olympic Councill of Malaysia, 1º floor, Jalan Hang Jebat, 50 150, Kuala Lumpur, Malásia
Tel (00603) 238-4860 e 238-5742
Fax (00603) 238-4862 e 238-9790

CONFÉDÉRATION AFRICAINE DE FOOTBALL (África)

Fundação: 1957
Membros: 51
Sede: 5 Shareh Gabalaya, 11 567 El Borg, Cairo, AR Egito
Tel (00202) 341-6730 e 341-2497
Fax (00202) 342-0114

CONCACAF Confederación Norte-Centroamericana y del Caribe de Fútbol (América do Norte, América Central e Caribe)

Fundação: 1961
Membros: 30
Sede: 725 Fifth Avenue, 17º floor, Nova York 10022, Estados Unidos
Tel (001212) 308-0044
Fax (001212) 308-1851

OCEANIA FOOTBALL CONFEDERATION (Oceania)

Fundação: 1966
Membros: 10
Sede: Mount Smart Stadium, P.O. Box 62-586, Central Park Auckland 6, Nova Zelândia
Tel (00649) 525-8161
Fax (00649) 525-8164

Teste seus conhecimentos

Agora que você acabou de ler o fascículo, veja a fita e responda às questões abaixo:

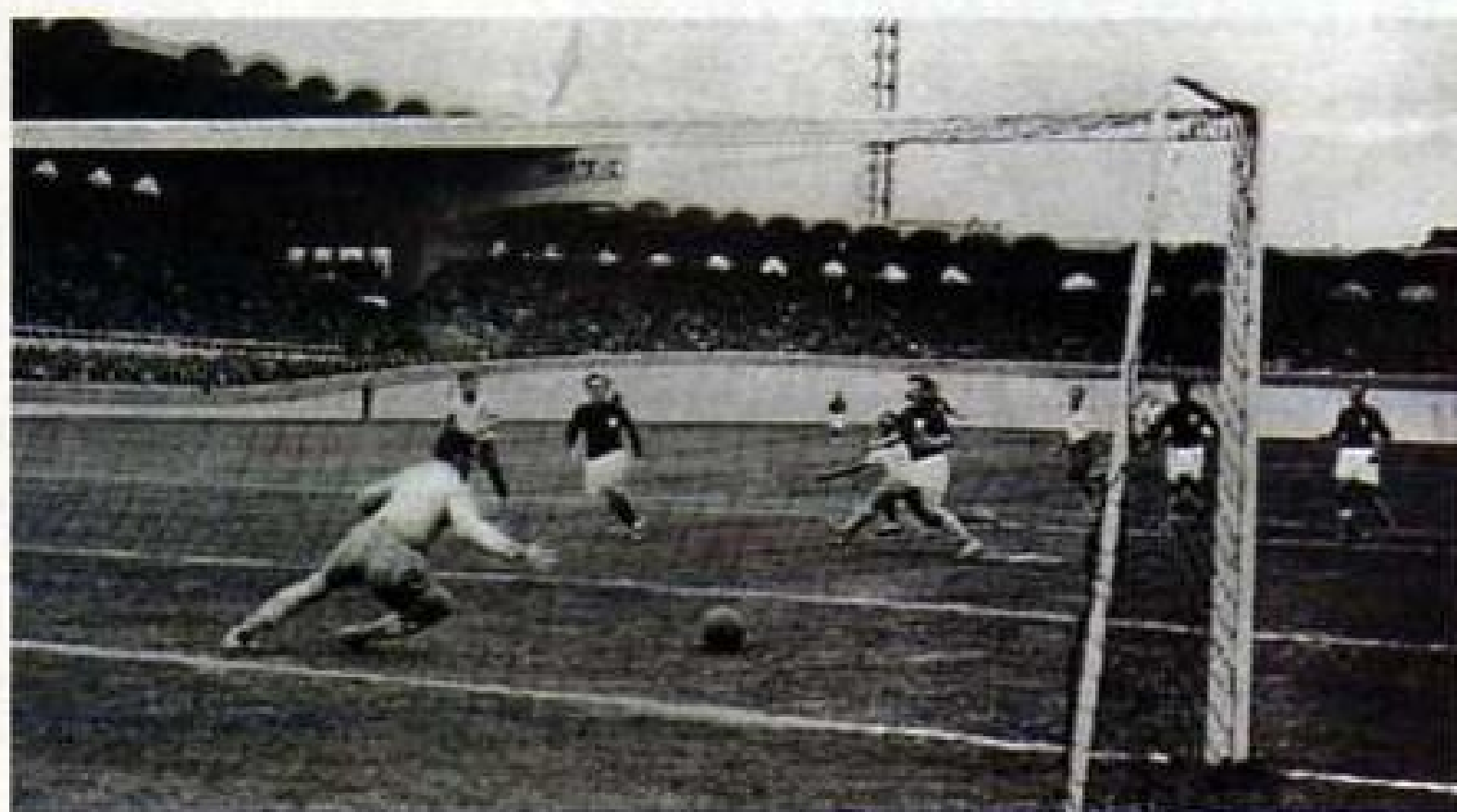
1. Qual era o nome da taberna em que foi realizada a reunião que criou a The Football Association?
a) Beer Soccer
b) Paul Gascoigne Bar
c) Freemason´s

2. Qual foi a primeira partida internacional da história, em 1872?
a) País de Gales x Escócia
b) Inglaterra x Escócia
c) Gália x Roma

3) Em que ano foi fundada a Fifa?
a) 1904
b) 1900
c) 1910

Respostas: 1. c; 2. b; 3. a

No próximo número

A chegada do futebol na América do Sul

Lances inesquecíveis das Copas do Mundo de 1930, 1934 e 1938

Leônidas, o primeiro herói brasileiro

A inauguração do Estádio de Wembley, o templo do futebol inglês

Fundador
VICTOR CIVITA
(1907 - 1990)

Presidente e Editor: Roberto Civita
Vice-Presidente e Diretor Editorial: Thomaz Souto Corrêa
Vice-Presidente Executivo: Luiz Gabriel Rico
Vice-Presidente de Operações: Gilberto Fischel

Diretor de Desenvolvimento Editorial: Celso Nucci Filho
Diretor de Planejamento e Controle: Celso Tomanik
Diretor de Recursos Humanos: Egberto de Medeiros
Secretário Editorial: Eugênio Bucci
Diretor de Serviços Editoriais: Henri Kobata
Diretor de Editorial Adjunto: Matinas Suzuki Jr.
Diretor de Publicidade: Milton Longobardi

Diretor Superintendente: Nicolino Spina

Diretor de Redação: Marcelo Duarte

Diretor de Arte: Silas Botelho
Redator-Chefe: Sérgio Xavier Filho
Editor de Fotografia: Ricardo Corrêa Ayres
Editores Seniores: Alfredo Ogawa, Luís Estevam Pereira
Editores Especiais: Amauri Barnabé Segalla, Celso Unzelte
Repórteres Especiais: Luísa de Oliveira, Rogério Daflon, Sérgio Garcia (Rio de Janeiro)
Repórteres: Christian Carvalho Cruz, Manoel Coelho
Subeditor de Fotografia: Alexandre Battibugli
Repórter Fotográfico: Pisco Del Gaiso
Chefes de Arte: Adriana Nakata, Fábio Bosquê Ruy
Diagramadores: Luciano Augusto de Araujo, Rita Palon
Atendimento ao Leitor: Luís Eduardo Alves, Rodolfo Martins Rodrigues

Apoio Editorial
Depto. de Documentação: Susana Camargo; Abril Press: José Carlos Augusto; Nova York: Grace de Souza; Paris: Pedro de Souza

Publicidade
Diretora de Vendas: Thais Chede Soares B. Barreto
Vendas São Paulo
Executivos de Negócios: Cristiane Tassoulas, Rogério Gabriel Comprido, Sérgio Ricardo Amaral
Gerente de Agências: Moacyr Guimarães
Executivos de Contas de Agências: Ana Marta M.G. de Castro, André Chaves, Liliane Graciotti, Patrícia Trufeli, Renata de Abreu Moreira
Gerentes de Marketing Publicitário: Elizabeth de Menezes Rocha, Simone de Souza

Vendas Rio de Janeiro
Gerente de Publicidade: Leda Costa
Contatos de Agências: Célio Robledo, Lúcia Angélica

Assinaturas
Diretor de Operações e Serviços: Antonio Almeida
Diretor de Vendas: William Pereira

Circulação
Adriana Naves, Claudia Saadia (Assinaturas), Marcelo Jucá (Bancas, Promoções e Eventos)

Projetos Especiais
Celio Leme

Planejamento e Controle
Gláucio C. Barros

Processos
Gilson Del Carlo

Diretor Escritório Brasília: Luiz Edgar P. Tostes
Diretor Escritórios Regionais: Marcos Venturoso
Diretor Escritório Rio de Janeiro: Celso Marche
Representante em Portugal: Manuel José Teixeira

Presidência: Roberto Civita, *Presidente e Editor*, José Augusto Pinto Moreira e Thomaz Souto Corrêa, *Vice-Presidentes Executivos*

Vice-Presidentes: Angelo Rossi, Fatima Ali, José Wilson Armani Paschoal, Luiz Gabriel Rico, Peter Rosenwald, Placido Loriggio

Nova Revista PLACAR Kids.

Porque seu filho já sabia chutar antes de nascer.

Já nas bancas.